



PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA Entre caravanas y dragones*

La exposición itinerante Tesoros Artísticos de la China Antigua en reproducciones es una espléndida selección de piezas representativas de esta cultura, que viajó por distintos museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia. El Museo Nacional de las Culturas fue el primero en recibirla a finales del año 2003, donde permaneció hasta que se trasladó al Museo Regional de Querétaro a principios del presente año. Para esta última sede, el Programa Nacional de Comunicación Educativa (PNCE), de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones, elaboró un proyecto que consiste en un espacio lúdico complementario a la exposición, el cual tiene la finalidad de reforzar sus contenidos y brindar mayor información al público, así como propiciar mediante la interacción con sus equipamientos, un acercamiento más directo con el legado artístico y cultural que dejó China a través de sus magníficas piezas de arte.

Creando nuevas experiencias

El espacio lúdico Entre caravanas y dragones. Para ver y tocar, es un proyecto dirigido a todo público, desde niños hasta adultos en plenitud, mexicanos y extranjeros, que pueden disfrutar, gozar y diver-

tirse aprendiendo con diferentes actividades. Además, propicia que los visitantes hagan uso de sus habilidades de pensamiento como la observación, la comparación, el análisis y la clasificación.

Este espacio lúdico enriquece la visita al museo y se ha convertido en una estrategia educativa atractiva, flexible, sencilla y dinámica para apreciar el patrimonio cultural chino que se descubre a través de los objetos que integran la exposición.

Al interior del espacio

Uno de los propósitos del PNCE en el diseño del espacio lúdico fue integrar el contenido, la actividad y las imágenes dentro de una propuesta museográfica que evoque en el visitante el ambiente oriental en el que se inserta la cultura china.

Este espacio incluye un biombo de dos caras titulado Un dragón milenario a través del tiempo. En una de las caras se puede ver la cédula informativa del espacio lúdico y en la otra la imagen de un dragón que representa las dinastías chinas más importantes: el período que abarcaron y el ideograma que las identificó; además, el visitante encontrará los eventos más sobresalientes de la historia china y una pieza representativa de

la exposición. Es importante resaltar que la historia china es una evolución cultural, tecnológica y artística que sorprendió y sigue sorprendiendo al mundo entero.

Además del biombo, el espacio lúdico cuenta con dos pagodas que presentan dos actividades cada una:

Pagoda 1. Ritos Funerarios. La vida en el más allá. Es una actividad didáctica que muestra las creencias sobre la muerte. En la cultura china se consideraba a la muerte como una prolongación de la existencia en términos de necesidades, servicios y costumbres; colocaban ofrendas que pudieran servir a sus difuntos para prolongar su estatus y privilegios sociales. La actividad de este espacio consiste en colocarle a uno de los tres personajes que se presentan los objetos que probablemente usó en vida, y que le servirían después de la muerte. Mediante este ejercicio, el visitante refuerza habilidades como la observación, la clasificación y la ordenación.

Arte y Tecnología. Cajas mágicas. Se trata de una actividad que presenta ilustraciones de piezas de la exposición y una escena del contexto en que fueron utilizadas por los chinos. De esta manera, ayuda a fortalecer en los visitantes la habilidad de observación, además de mostrarles el impresionante desarrollo que alcanzaron los chinos de

las técnicas para trabajar el bronce y la cerámica, el cual los consagró como grandes artistas y genios innovadores.

Pagoda 2. El origen de la imprenta. Animales fantásticos. Trata el tema de la imprenta, invento que fue producto de otros dos: la tinta y el papel. Los chinos usaron la imprenta 700 años antes de que se conociera en Europa. La actividad consiste en utilizar sellos con fragmentos de tres animales diferentes que se pueden intercalar para dar rienda suelta al visitante para crear su animal fantástico. Así, podrá conocer el uso de este invento y llevarse un recuerdo del espacio lúdico.

El arte de la caligrafía. Micachinas. Presenta la evolución de la caligrafía china, arte muy apreciado que tiene reglas muy estrictas. En un principio, los caracteres chinos eran dibujos de los objetos que se querían representar; con el paso del tiempo, se volvieron más abstractos y dejaron de ser idénticos a los objetos. Esta actividad muestra los ideogramas que representan a un caballo, un dragón y un tigre (utilizados hace muchos siglos) junto con su carácter actual para identificarlos; con ellos, el visitante podrá realizar paso a paso el trazo completo de los caracteres chinos.

Por último, el espacio lúdico incluye un juego llamado La Ruta de la Seda. Chang Chien te acompaña, que simula un gran dragón. A lo largo de su cuerpo, se localizan ocho ciudades por las que Chang Chien va guiando a los visitantes, quienes durante su recorrido pueden conocer datos interesantes sobre el comercio, la cultura y la reli-

gión de China. En cada punto resuelven acertijos, encuentran detalles en una imagen, conocen datos curiosos, danzan y mucho más. Especialmente en este juego se ponen en práctica muchas habilidades de pensamiento y se propicia la movilidad del visitante, generando una experiencia de descubrimiento.

El espacio lúdico Entre caravanas y dragones es una alternativa que el PNCE brinda a los museos para acercarse a sus públicos y ofrecerles nuevas experiencias. Sin duda es una gran responsabilidad, y como tal representa grandes retos; sin embargo, la aceptación de este espacio nos da el empuje necesario para seguir adelante. ↵

*CITLALLI HERNÁNDEZ. PEDAGOGA. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMyE.

EDITORIAL

Como siempre es un placer tener en nuestras manos un número más de la VOZINAH, ya que ello nos permite conocer las diferentes propuestas que están generando los Servicios Educativos de los museos del INAH: materiales didácticos, estrategias de enseñanza y aprendizaje, otras alternativas de visita, talleres, etc. Encontrar nuevas herramientas teórico y metodológicas que apoyen el trabajo que realizamos.

Pero más gusto nos da descubrir, que si leemos detenidamente cada uno de los artículos que recibimos, notaremos como además de hablar sobre nuestra práctica, expresan los sueños e inquietudes que perviven en el imaginario del personal de los servicios educativos. En cada línea percibimos, que no obstante los obstáculos que enfrentamos, existe un gran interés por impulsar nuevas propuestas, por una clara intención de mejorar los servicios que brindamos diariamente, que hay una gran inquietud por profesionalizar el quehacer educativo en el museo.

Asimismo observamos que hay mucho por contar, que esta práctica cotidiana tan amplia y rica no puede reducirse a una cuartilla.

Si revisamos cada texto comprenderemos la importancia de sistematizar esa experiencia; visualizaremos que este ejercicio de síntesis y retroalimentación fortalece nuestra práctica cotidiana, al darnos nuevas ideas, al posibilitarnos contrastar nuestras propuestas, al compartir problemas y soluciones. Propicia la reflexión y el análisis sobre el quehacer educativo en el museo, aporta nuevos elementos a esta discusión. Asimismo comunicar lo que hacemos posibilita que otras áreas conozcan y entiendan nuestras labores. Así que a escribir se ha dicho.

Pensando en estas inquietudes, queremos comentarles que seguimos apoyando desde el PNCE sus propuestas, como ha sido el hoy inaugurado espacio lúdico de Guadalupe, Zacatecas; la guía del Museo Regional Potosino, que ya fue publicada y que estamos trabajando en las guías familiares de los museos de Guadalajara y del Histórico de San Miguel de Allende; así como en una propuesta para Teotihuacán. ¡Enhorabuena! Sin embargo, hace falta que este tipo de propuestas se hagan extensivas a todos los asesores del Instituto. Y que otros museos se decidan a mostrar el trabajo que realizan.

Antes de cerrar esta edición queremos invitarles, como siempre, a que escriban algún artículo para la VOZINAH, a que compartan sus experiencias como asesores educativos. Puesto que hay muchas estrategias que se están impulsando en los museos del INAH y que hace falta dar a conocer. ↵